

Radio

la più diffusa rivista di elettronica

Elettronica & Computer

Anno XIII - Numero 1 - Gennaio 1984 - Lire 3.000

Dipingi con il Vic pittore

**15
programmi
10
progetti**

ZX,
a domanda
risponde

Apple
insegna
la geometria

Spectrum
disegna Marilyn



**Morse
automatico con ZX**

Ampliantenna antiladro per auto
Costruisci un salvavita
Radioricevitore per chi comincia
Tutto sugli ampli HI FI

**continua
il grande
concorso**

Vinci il tuo Spectrum



Sottomarino

Sono doppiamente si insinuano anche a pochi metri dalle spiagge dove ci si crogiolava d'estate e, qualche volta, si lasciano persino scoprire i sottomarini-spia non ci sarebbe troppo da meravigliarsi di trovare qualcuno che puoretta tranquillo e beato nell'acqua della nostra vasca da bagno. Meglio essere previdenti, e allenarsi fin d'ora per togliersi di mezzo con destrezza. Magari con l'aiuto del personale. E di un bel giochino escogitato per il TI 99 e che, guarda caso, è una caccia al sottomarino in move-

Tentare di stanare un sottomarino troppo invadente sta diventando quasi una moda. Tanto vale allenarsi col tuo Texas e questo programma che...

mento lungo le quattro direzioni cardinali. Per colpirlo, come ogni lanciatore che si rispetti, si debbono azzeccare le coordinate che sono:

- la latitudine (indicata per comodità con una graduazione ad hoc da uno a 30)
- la longitudine (1-30)
- la profondità (1-3)

Colpo il moltiplicato sommergevole, il TI-99/4A si premura di avvertirti, dicendo anche quante colpi abbiamo utilizzato.

Nicola Pantano

```
100 CALL CLEAR
110 CALL SCREEN (9)
120 FOR I=1 TO 24
130 PRINT "
140 NEXT I
150 I=0
160 CALL CLEAR
170 CALL SCREEN (6)
180 CALL COLOR (5,10,2)
190 CALL CLEAR (5,10,2)
200 CALL COLOR (7,10,2)
210 CALL COLOR (9,10,3)
220 RANDOMIZE
230 DIR=INT (3+RND)*1
240 LON=INT 29+RND*1
250 LAT=INT (19+RND)*1
260 N=0
270 DIR=INT (4+RND)*1
280 IF DIR =1 THEN 320
290 IF DIR =2 THEN 340
300 IF DIR =3 THEN 360
310 IF DIR =4 THEN 380
320 DIR=N
330 GOTO 460
340 DIR=N
350 GOTO 420
360 DIR=N
370 GOTO 440
380 DIR=N
390 GOTO 460
400 LON=LON+1
410 IF LON=1 THEN 240 ELSE 460
```

SECTOR"

```
420 LAT=LAT+1
430 IF LAT=1 THEN 240 ELSE 460
440 LON=LON+1
450 IF LON=30 THEN 240 ELSE 460
460 LAT=LAT+1
470 IF LAT=20 THEN 240
480 N=N+1
490 IF N=4 THEN 240
500 INPUT "LATITUDINE ? " X
510 INPUT "LONGITUDINE ? " Y
520 INPUT "PROFONDITA' ? " Z
530 R=X*1
540 DIS=SQR ((X-LAT)^2+(Y-LON)^2)
550 PRINT "DIREZIONE: " D1R%
560 PRINT "DISTANZA: " D1S
570 PRINT ""
580 IF Y=LON THEN 590 ELSE 650
590 IF X=LAT THEN 600 ELSE 650
600 IF Z=PRO THEN 610 ELSE 650
610 PRINT "BRAVO!! HAI AFFONDATO
IL SOTTOMARINO NERICO IN (X,Y) COLPI"
620 INPUT "VUOI GIOCARRE ANCORA ?
(S/N) : S"
630 IF S=N THEN 240
640 IF S=N THEN 240
650 IF Y=LON THEN 660 ELSE 670
660 PRINT "HAI SCOPERTO LA LONGITUDINE"
670 IF X=LAT THEN 680 ELSE 690
680 PRINT "HAI SCOPERTO LA LATITUDINE"
690 PRINT ""
700 END
```